

សកម្មភាព ៖ ល្បែងទះដៃ ឬគោរសម្បុរតាមចង្វាក់

ចិត្តចលនា

បំណិនចលកតូច (ការហ្វឹកហាត់បង្កើនកម្លាំង សម្របសម្រួលសាច់ដុំដៃ និងភ្នែកសាច់ដុំភ្នែក)។

សិក្សាសង្គម

ម្រៀង និងតន្ត្រី(ចំណេះដឹងបច្ចេកទេសចលនា ការច្នៃប្រឌិត និងបទពិសោធតន្ត្រី) ។

បុរេគណិត

បរិមាណ និងចំនួន (ស្គាល់ និងយល់លេខតាង និងការគណនាលេខសាមញ្ញៗ) ។

គោលបំណង ៖

(ចិត្តចលនា) ប្រាប់ពីរបៀបធ្វើចលនាដែលតាមទម្រង់ផ្សេងៗដោយការធ្វើអ្វីមួយ ឬ លេងល្បែង។

(សិក្សាសង្គម) ប្រាប់បានពីរបៀបទះដៃ។

(បុរេគណិត) ប្រាប់បានពីចំនួនលេខ និងយល់ន័យពី ១ដល់៣០តាមលំដាប់លំដោយ ឬលើសពីនេះ។

សៀវភៅ ៖ ដកស្រង់ចេញពីរឿង "តើអ្នកពូកែអី?"

កម្រិត ៖ មធ្យម ទាប ខ្ពស់

រយៈពេល ៖ ៣០នាទី

ឧបករណ៍ ៖ ត្រឡោកដូងពីរចំហៀងមួយចំហៀងសម្រាប់ក្មេងម្នាក់ៗ និងពីរចំហៀងសម្រាប់អ្នក។

ការរៀបចំ ៖ ប្រមូលត្រឡោកដូងហើយពុះជាពីរ។

សេចក្តីណែនាំ៖

1. និយាយ៖ ថ្ងៃនេះអ្នកគ្រូនឹងលេងល្បែងទះដៃ ឬគោរសម្បុរតាមចង្វាក់ជាមួយកូនៗទាំងអស់។
2. សួរក្មេងៗ៖ តើកូនៗស្គាល់ពាក្យថា “ចង្វាក់” ដែរឬទេ? បាទ/ចាស ស្គាល់។
3. ឱ្យក្មេងៗថាតាមពាក្យ “ចង្វាក់” ឬ “ចង្វាក់ភ្លេង” ។
4. សួរថា៖ តើ “ចង្វាក់” មានចង្វាក់អ្វីខ្លះ? មានចង្វាក់យឺត ចង្វាក់លឿន ...។
5. ពន្យល់ពាក្យ “ចង្វាក់” នេះ ដោយគោរសម្បុរតាមចង្វាក់។

(ឧទាហរណ៍៖ បទចម្រៀងមួយដែលអ្នកច្រៀងលឿន និងយឺត ដូចជាបទ អាវ៉ាប់ពីយ៉ាពេលច្រៀង

លឿន ត្រូវទះដៃលឿនតាមចង្វាក់ បើយឺតគឺត្រូវយឺតតាមចង្វាក់ដែរ)។

6. ចែកក្មេងៗជាគូរ(បើចំនួនក្មេងៗជាចំនួនសេស អ្នកអាចជាដៃគូរបស់ក្មេងម្នាក់នោះបាន)។

7. ចែកត្រឡោកដូងមួយគូរដល់ដៃគូនីមួយៗ(មួយចំហៀងសម្រាប់កុមារម្នាក់)។

8. គោះត្រឡោកដូងតាមចង្វាក់នៃឈ្មោះរបស់អ្នក។ ឧទាហរណ៍៖ ឈ្មោះ សុខណារ៉ា អ្នកត្រូវគោះ
ត្រឡោកដូង ៣ដងឱ្យត្រូវនឹងចំនួនព្យាង្គឈ្មោះ សុខ-ណា-រ៉ា។

9. កូនៗត្រូវសួរឈ្មោះដៃគូរ អានឱ្យបានលឺៗ យឺតៗ បន្ទាប់មកគោះត្រឡោកដូងរួមគ្នាជាមួយដៃគូរ៖
ឧទាហរណ៍៖ រតនា - រ័ត្ន-តា-ណា។

-យឺតៗតាមចំនួនព្យាង្គឈ្មោះ

-លឿនៗតាមចំនួនព្យាង្គឈ្មោះ

10. ចូរបន្តធ្វើតាមឧទាហរណ៍ខាងលើ ដោយឱ្យកុមារស្វែងរកដៃគូផ្សេងៗទៀតដោយប្រើឈ្មោះផ្សេងៗ
នៅក្នុងថ្នាក់។

បម្រែបម្រួល៖ ចូរព្យាយាមប្រើឈ្មោះពីរជាមួយគ្នា (ឧទាហរណ៍៖ រតនា អារុណ)។